

# オリジナルのマンガを描こう！

「マンガ」を描くときに必要なものはなんでしょう？

登場人物、おはなし、そして、マンガならではのイラスト表現として「コマワリ」や「フキダシ」などもありますよね。

そしてなにより「読者」を感動させたい、楽しませたい、ハラハラさせたい、など、**あなたのマンガをつうじて、読む人に何を伝えたいのか**がとてもだいじです。

こんかいは、その「マンガに必要なもの」をひとつずつまなんで、オリジナルのマンガを描いてみましょう！

【こんげつのかだい】

STEP1 登場人物・おはなしをかんがえよう！

STEP2 ものがたりの場面をかんがえよう！

STEP3 「フキダシ」をマスターしよう！

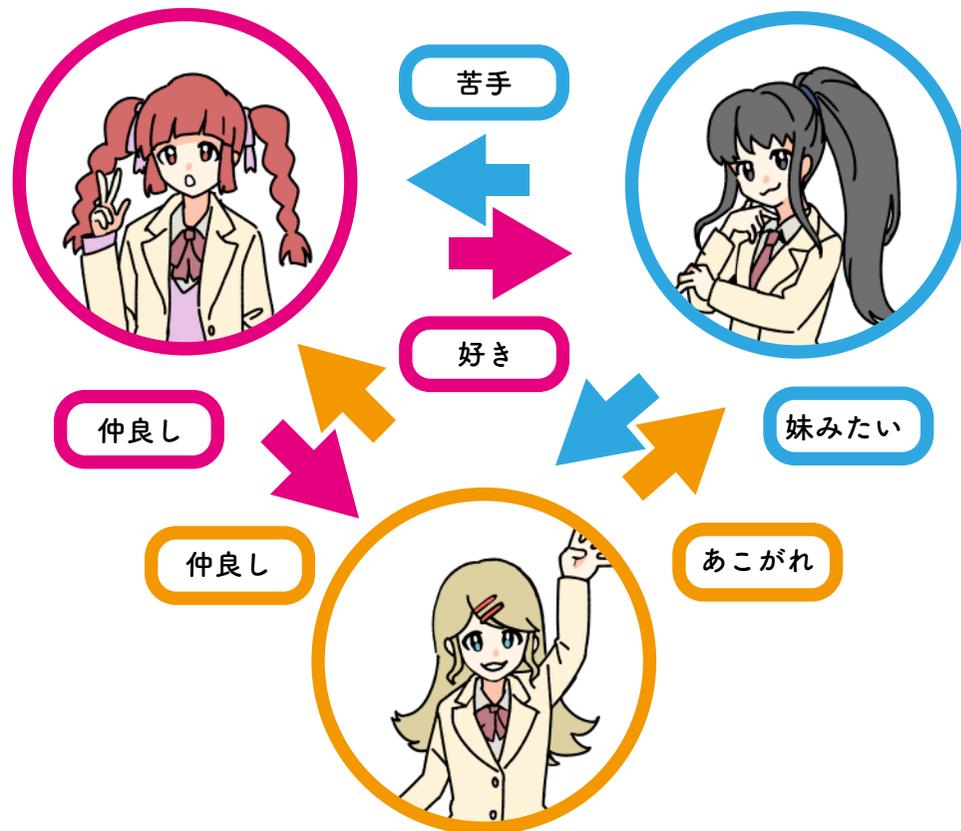
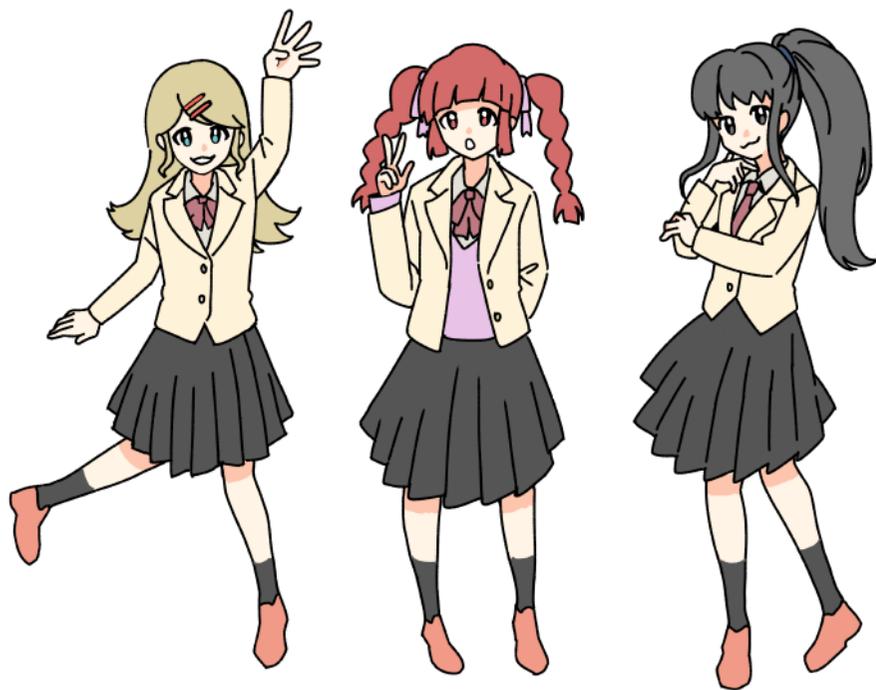
STEP4 「集中線」「スピード線」をマスターしよう！

STEP5 オリジナルのマンガを描こう！



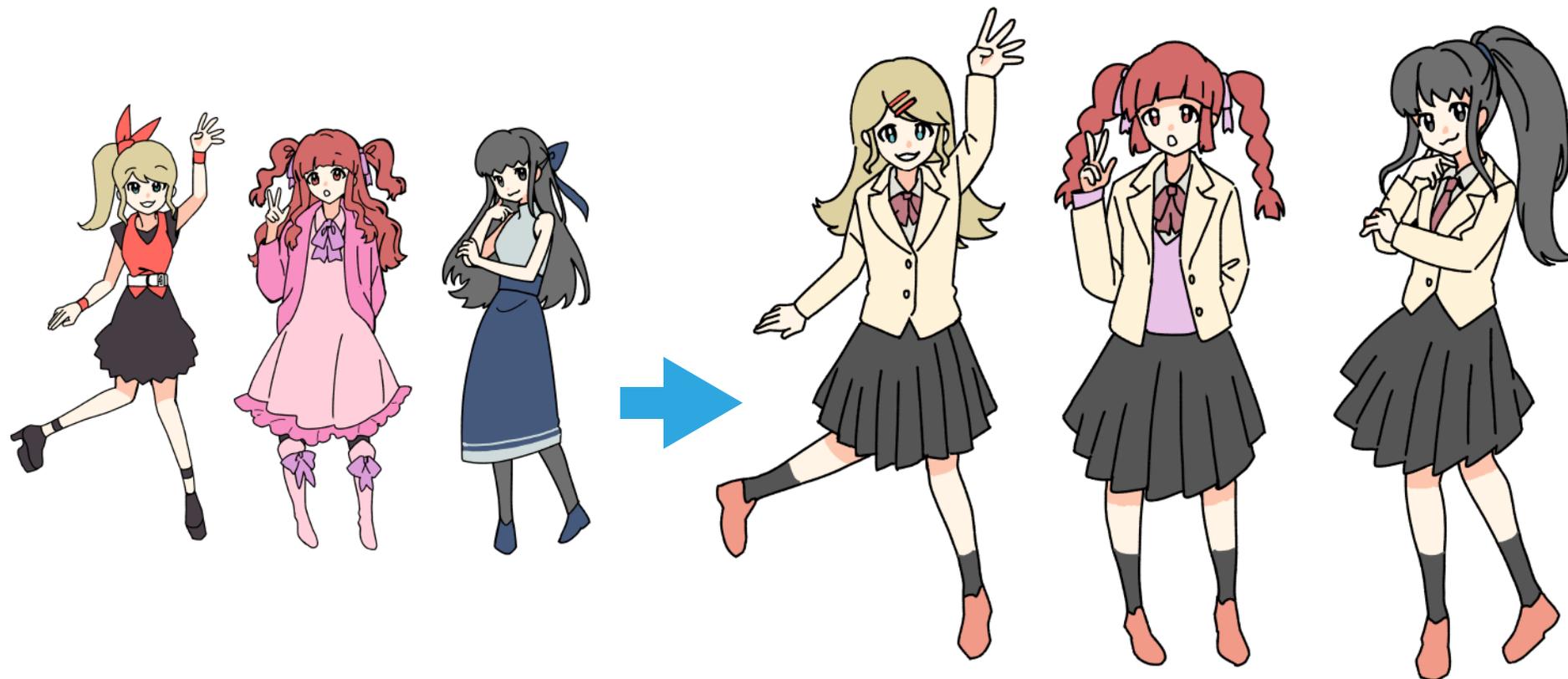
# STEP1 登場人物・おはなしをかんがえよう！

まずは、キャラクターデザインをしながら、キャラクターたちの「かんけい」やエピソードをかんがえていきましょう。



## TIPS キャラクターデザインのヒント

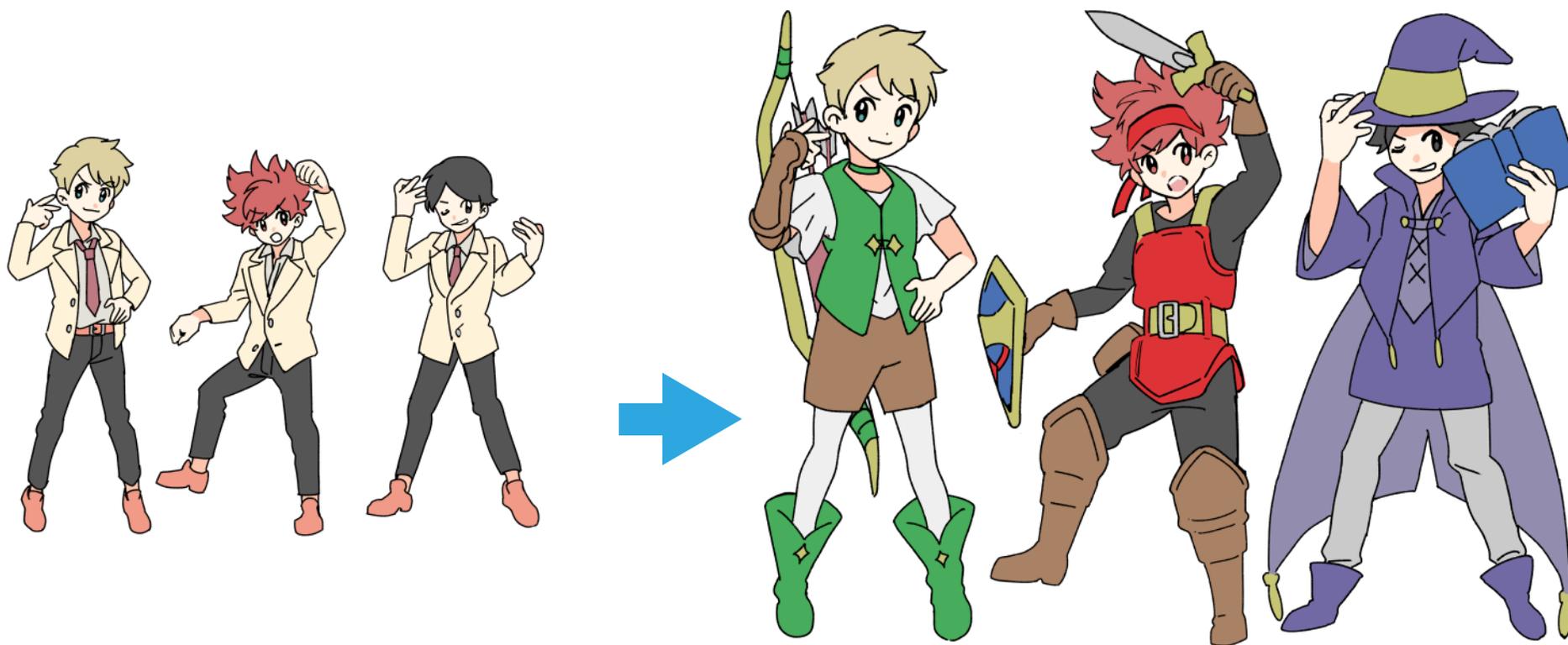
💡 キャラクターどうしの「おなじ」をつくる



みために「ちがい」を作ることもひとつのアイデアですが、「おなじ」ぶぶんをつくるだけでも、エピソードが生まれやすいです。たとえば、このグループに「おなじ制服」を着せてみました。そうすると、学校という「ばめんせってい」が生まれます。おなじクラスかな？おなじ部活かな？というように、エピソードが想像しやすくなりませんか？エピソードに困ったら、キャラクターどうしの「おなじ」をつくってみてください。

## TIPS キャラクターデザインのヒント

💡 キャラクターどうしの「ちがう」をつくる



キャラクターごとに「ちがい」をつくってみました。

ファンタジー世界にいそうな、「弓使い」「剣士」「魔法使い」のキャラクターたちです。

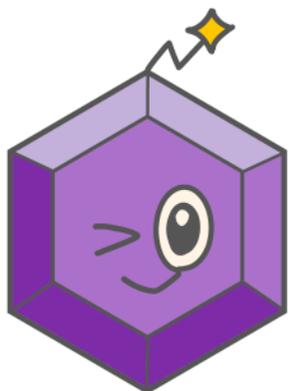
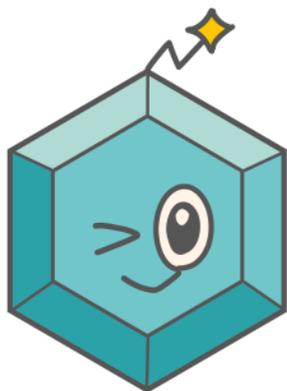
それぞれの「やくわり」のちがいは、キャラクターの個性につながります。

キャラクターどうしの「ちがう」を作って、より楽しい作品にしあげましょう！

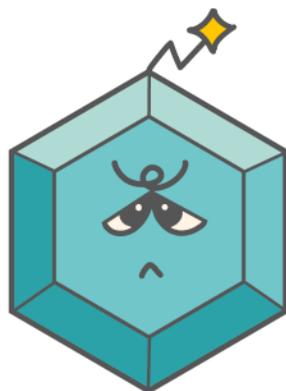
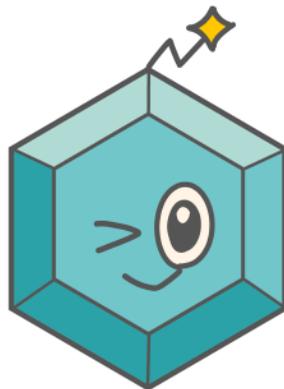
## TIPS キャラクターデザインのヒント

### 💡 キャラクターの「ちがい」のアイデア

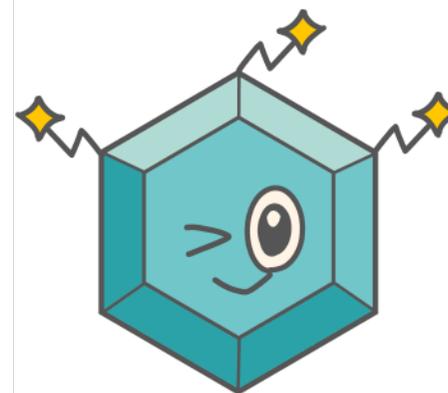
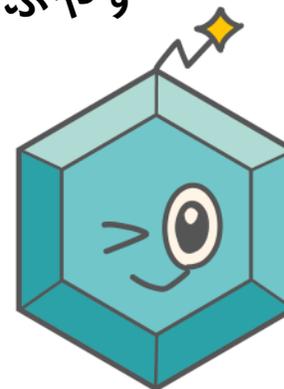
①いろをかえる



②かおのかたちをかえる

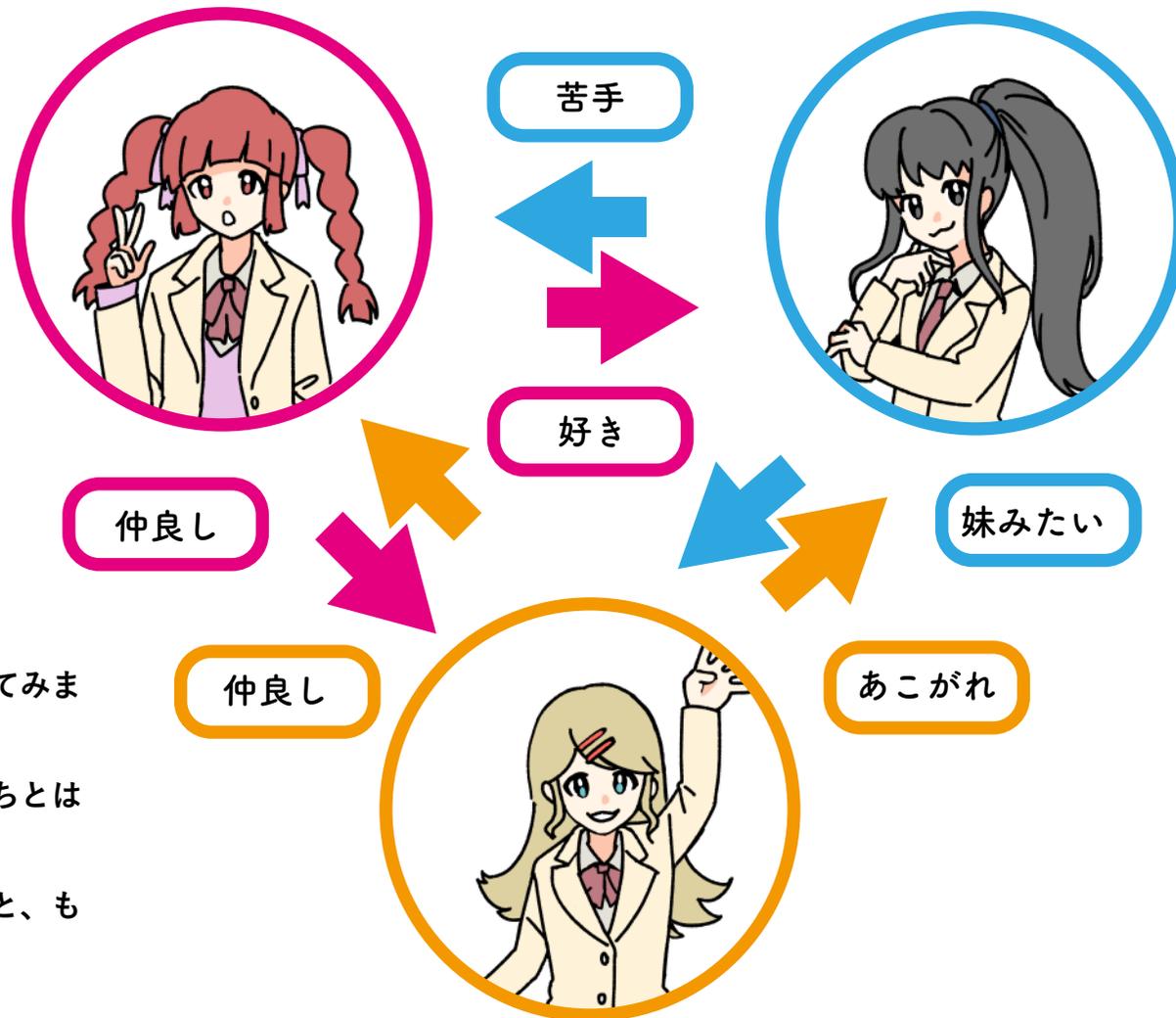
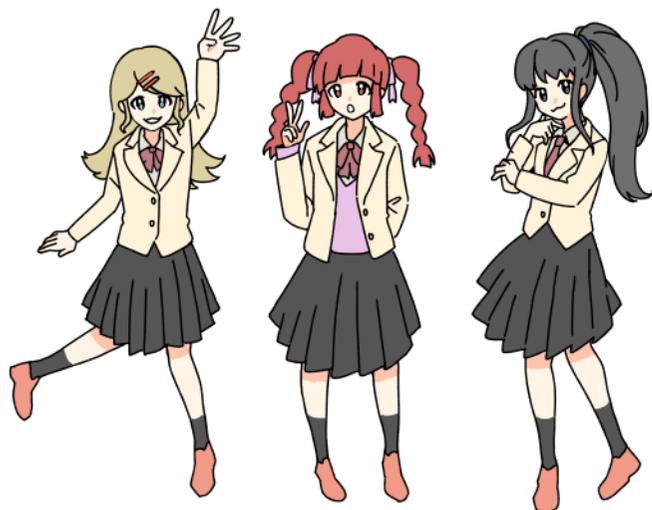


③ポイントをふやす



## TIPS キャラクターデザインのヒント

💡キャラクターどうしの「かんけい」をきめよう



キャラクターそれぞれに、相手への気持ちをかいてみましょう。

おたがいに対する感情が、必ず「おなじ」気持ちとは限りません。

キャラクターどうしの「かんけい」をきめておくと、ものがたりが作りやすくなります。

## STEP2 ものがたりの場面をかんがえよう！

伝えたいシーンや印象によって、視点を変えてイラストを描いていきます。

この「ばめんごとのイラスト」は、マンガでは「コマ」とよばれます。「コマ」をふたつ・みっつと場面の变化にあわせて作っていくと、ストーリーのある「マンガ」ができあがります。



まずはじめに、あるていど「おわり」までのページ数やコマの数を決めておきましょう。

【最初に決めておくことよいこと】

- ・おはなしのテーマ
- ・おはなしの「さいしょ」と「さいご」
- ・ページやコマの数
- ・いちばんに伝えたいシーン
- ・読者に感じててもらいたいこと

# 💡「場面」をくみあわせて、ストーリーの流れをつくろう

ストーリーのながれは「起・承・転・結（き・しょう・てん・けつ）」の4つで組み立ててみましょう。

## ① 起（はじまり）

キャラクターとすむせかいのしょうかいになるような、ものがたりのはじまりの地点を決めましょう。



我こそは桃太郎！  
いざ鬼ヶ島に鬼退治にいかん

## ② 承（くわしくひろげる）

よりくわしくおはなしや世界をひろげましょう。



このきびだんごで猿・犬・雉を  
お供にするぞ

## ③ 転（ハプニング・じけん）

キャラクターにとってのハプニングをかんがえましょう。このシーンが「見せ場」になることが多いです。



猿・犬・雉がグルメで持ってき  
たきびだんごを食べてくれなかった！

## ④ 結（オチ・おわり）

さいごにものがたりがどうなったかを描きましょう。



3匹のおしえのもと桃太郎は日本一の  
きびだんごづくりの修行をはじめました

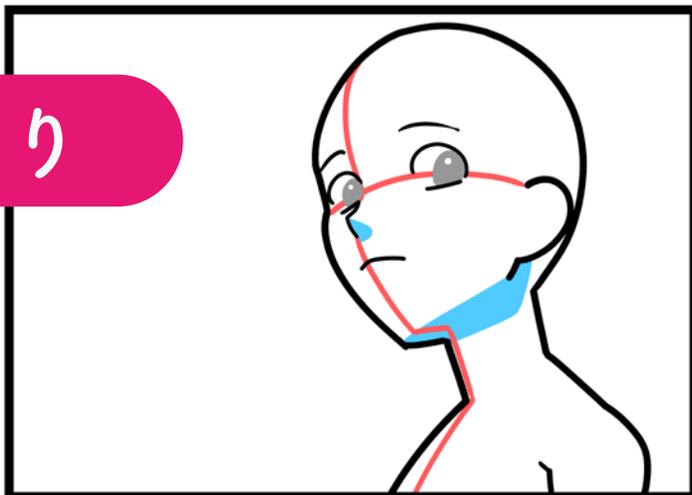
## TIPS ストーリーづくりのヒント

💡場面ごとに「視点」を使い分けよう

カメラの位置の変化でキャラクターイラストの印象が変わります

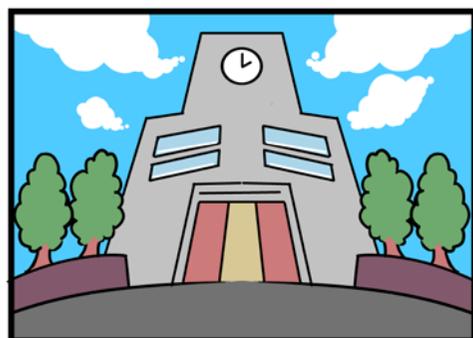
あおり

対象を  
下から  
見ている



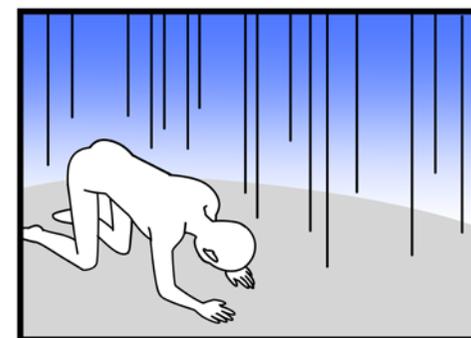
ふかん

対象を  
上から  
見ている



あおり視点は  
威厳がある人物や  
感情が高ぶった人物の  
大きさを強調する場面  
大きな建物をより  
壮大に見せる場面など  
おすすめです

ふかん視点は  
子供や小動物などの  
小ささを強調する場面  
感情的に落ち込んだり  
危機的な状況で気持ちが  
小さくなる場面など  
おすすめです



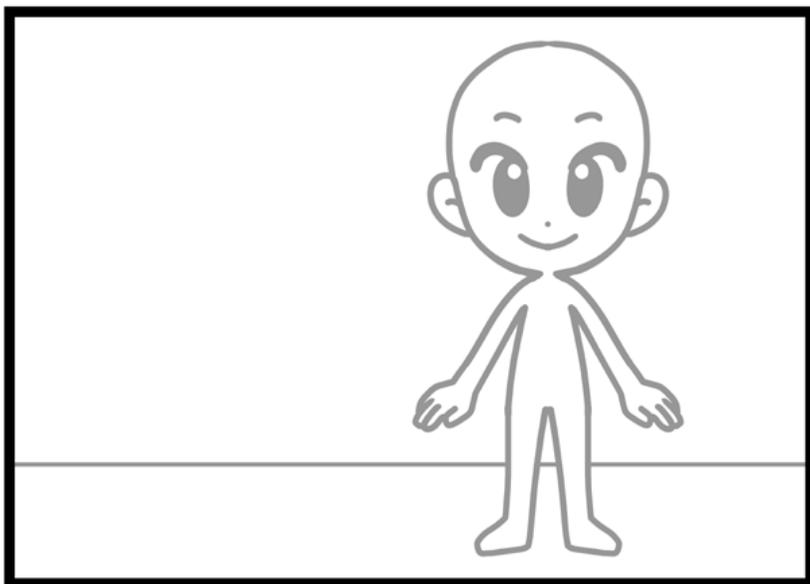
## 💡キャラクターの「きょり」を使い分けよう

キャラクターが遠くにいるイラストだと、キャラクターのみためや場所（世界観）がよくわかります。

キャラクターの顔がちかいと、表情がよくよみとれます。

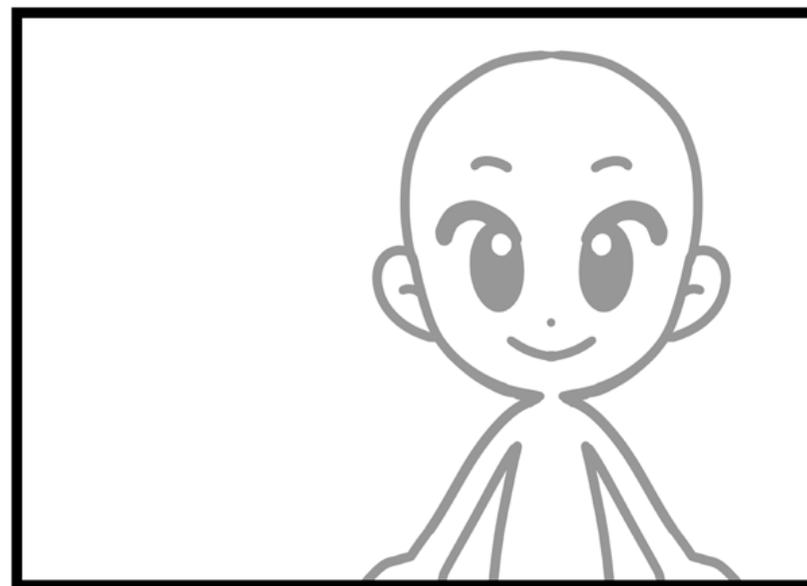
ばめんにぴったりの「きょり」を見つけましょう。

とおい



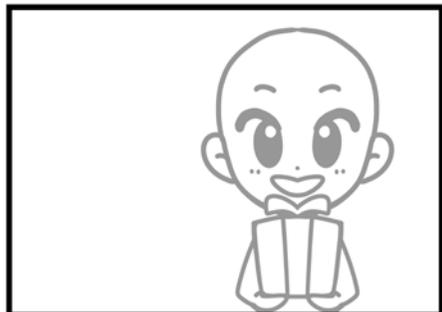
キャラクターのいる場所や  
キャラクターの服装など、状況（じょうきょう）や  
世界観を伝えるばめんにおすすめ

ちかい



キャラクターの表情を  
こまかくかいて、気持ち・個性を  
伝えるばめんにおすすめ

## 💡キャラクターの「むき」に注目しよう



### まえむき

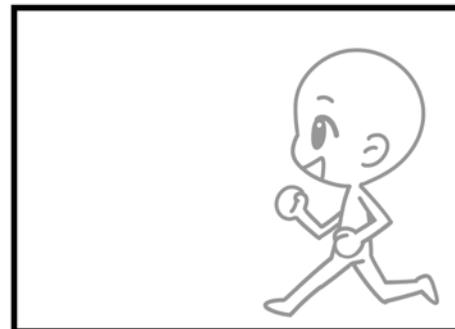
みたひとがじぶんのことのようにキャラクターのきもちにはいりこむことができる



### よこむき

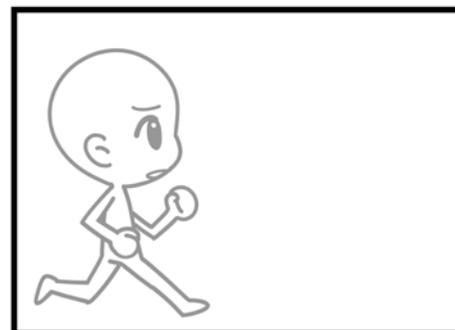
みたひとがキャラクターどうしのきもち・かんけいをそうぞうできる

キャラクターのしぐさをかくときにむきをかながえてみましょう



### ひだりむき

みらい・あかるい  
ポジティブ



### みぎむき

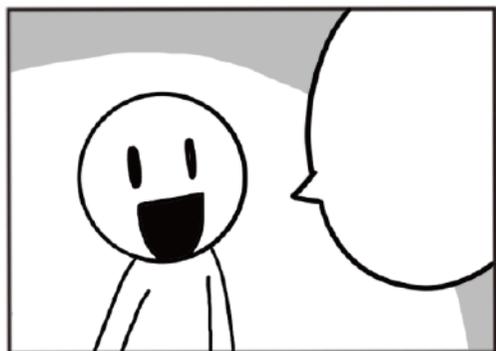
かこ・くらい  
ネガティブ

あるいたり・はしったり、がめんのなかでキャラクターをうごかすときは、ひだりむきとみぎむきでみるひとへつたわるイメージがあります

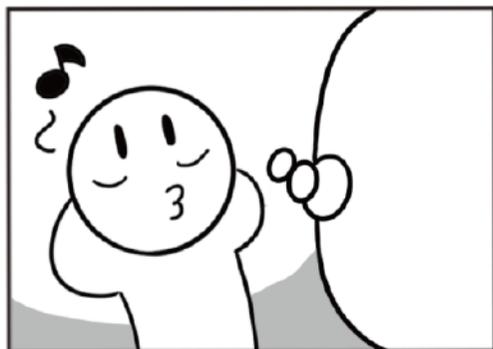
## STEP3 「フキダシ」をマスターしよう！

ばめんをきめたらセリフをかんがえて、「フキダシ」をかいてみましょう。  
フキダシのかたちやおおきさでも、コマのなかのいんしょうがかわります。

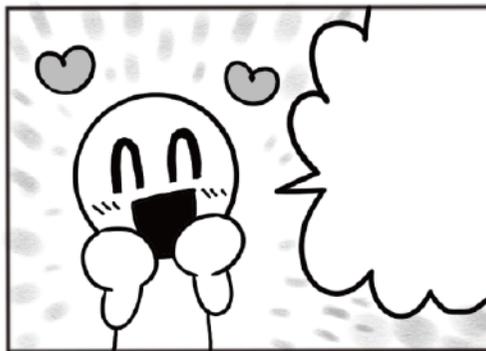
ふつう



考える



わくわく



さけぶ



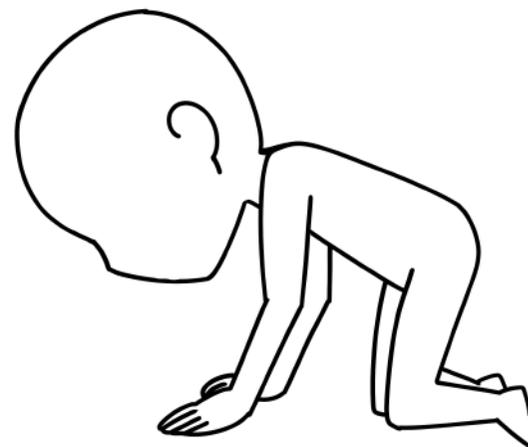
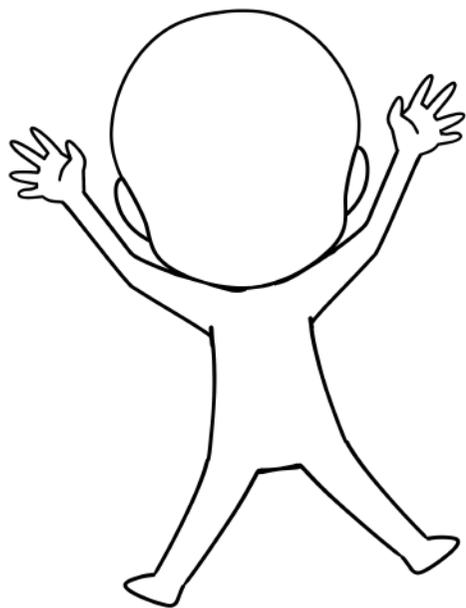
こまった・ふあん



心のこえ



## 💡「フキダシ」のれんしゅう



みっつのイラストに、それぞれ「ひょうじょう」と「フキダシ」をかいてみましょう。

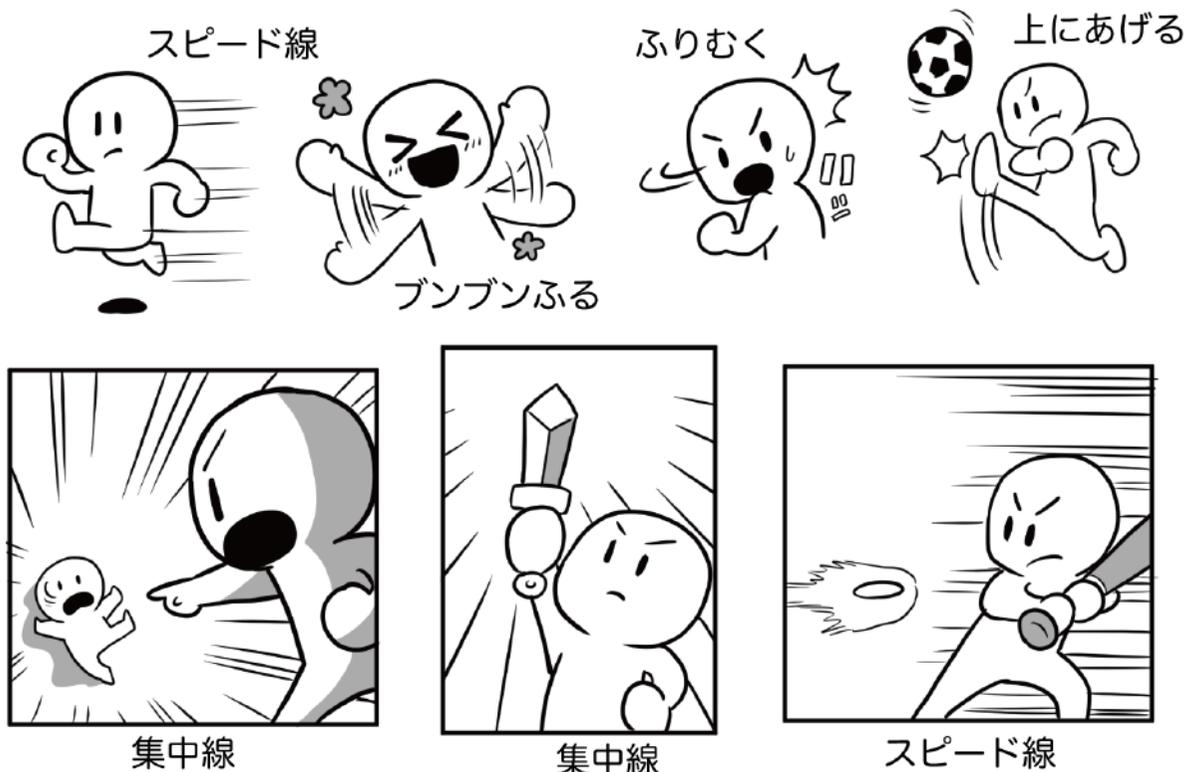
どんなふうに見えるでしょうか？セリフもいれてみると、ちがいがよくわかるかもしれません。



## STEP4 「しゅうちゅうせん」「スピードせん」にチャレンジしよう

「キャラクター」や「アイテム」など、モチーフをちゅうもくさせる「しゅうちゅうせん」  
「はやさ」や「いどうのながれ」をひょうげんする「スピードせん」  
それぞれの「ちがい」をたいけんして、マンガにとりいれてみましょう。

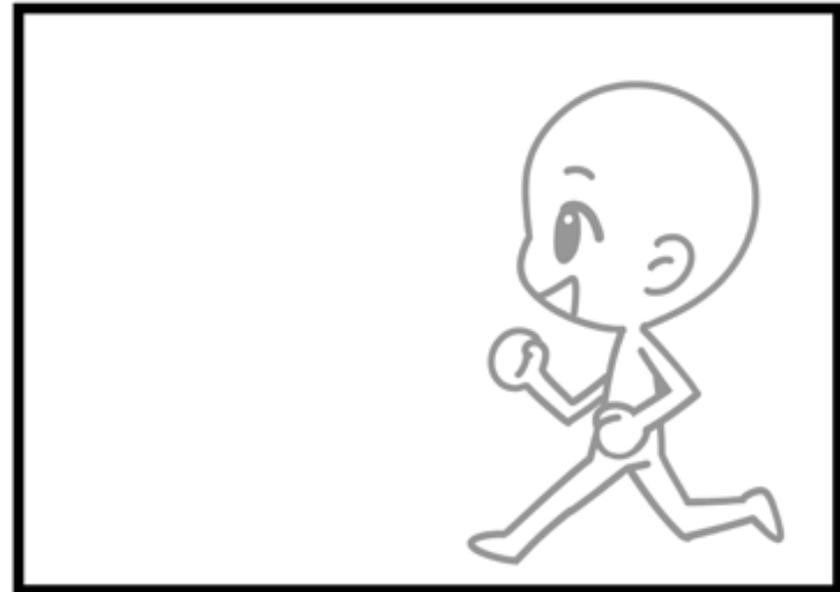
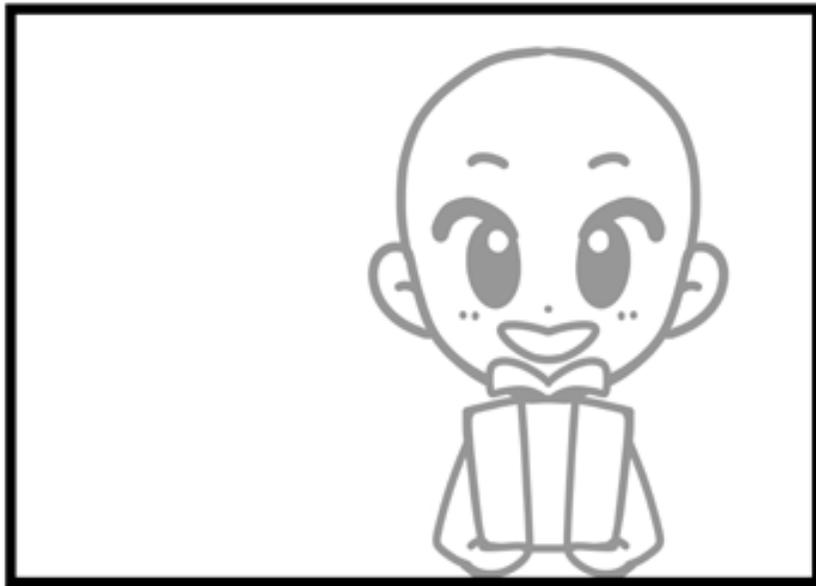
それぞれの「せん」は、「うごき」  
や「ながれ」をつくるためのひょうげんなので、「しずかなばめん」  
のマンガでは、むりにつかわなくていいよ！



💡「しゅうちゅうせん」「スピードせん」のれんしゅう

このふたつのイラストには、それぞれ「しゅうちゅうせん」「スピードせん」のどちらがあうとおもいますか？

ばめんにぴったりの「こうか」をかきこんでみましょう。



## STEP5 オリジナルのマンガを完成させよう！

これまでにかんがえた「登場人物」「ストーリー」に、マンガならではの「こうか」をつけて、オリジナルのマンガを完成させましょう！  
マンガのジャンルやストーリーによって、コマ割りや表現のくふうがかわります。



## 💡「少年漫画」「アクションマンガ」のコマ割り



水平の線を傾けてより臨場感と広がりがある空間を表現



コマの枠からはみ出したダイナミックでかっこいい表現

### ポイント

少年漫画ならではの  
コマ割りの表現  
を作品に活かそう  
少年漫画は身体の  
動きをより格好良く  
表現する技法が巧みに  
使われています



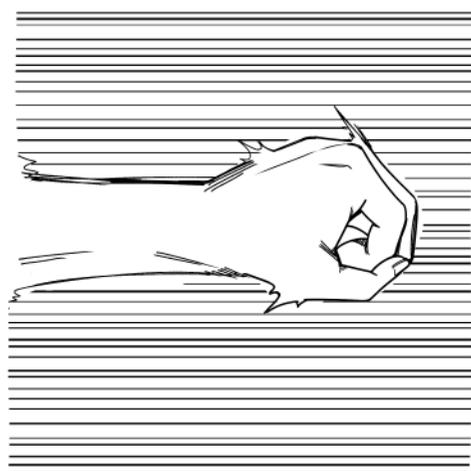
## 💡「アクションシーン」に効果的なコマ割り

### ポイント

少年漫画ならではの  
の集中線の表現  
を作品に活かそう  
少年漫画は戦闘シーン  
の臨場感を出すために  
スピード線を  
たくさん使います  
動作の向きに  
あわせて線の種類を  
使い分けよう



正面への  
パンチ

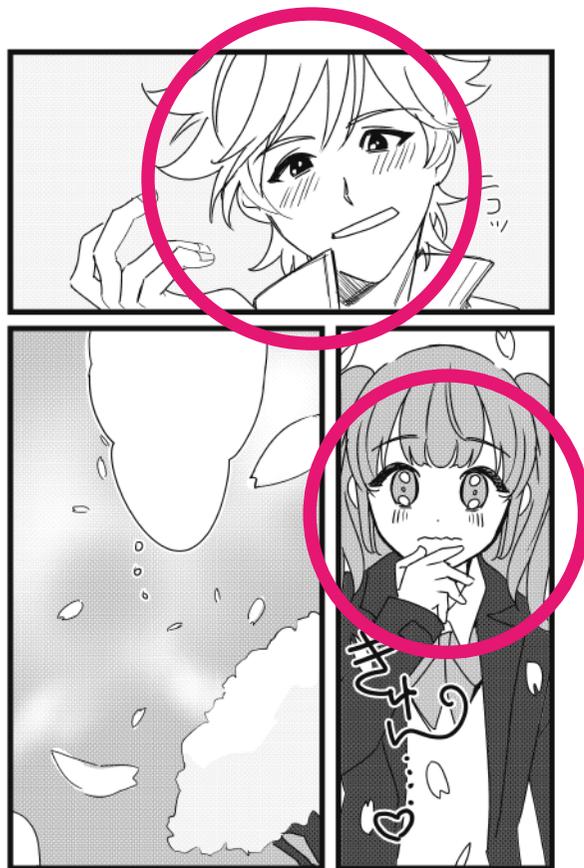


真横への  
パンチ



武器の振り  
に合わせたスピード線

## 💡「少女漫画」「恋愛マンガ」の表現



キャラクターの表情をメインにした  
おもわずキュンとくるレイアウト



心の高鳴りを表現するために  
空や花びらといった抽象的な比喩表現

### ポイント

少女漫画ならではの  
コマ割りの表現  
を作品に活かそう  
少女漫画は気持ちの  
動きをより強く  
表現する技法が巧みに  
使われています



## 💡「気持ち動くシーン」に効果的な表現

### ポイント

少女漫画ならではの  
比喩的な気持ちの  
表現を作品に活かそう  
少女漫画は  
気持ちの動きをより  
読者に伝えるために  
花や模様・空の表現  
などを気持ちの比喩  
として使いわけます

